



FACULDADE DE CIÊNCIAS DA SAÚDE – FACS
CURSO: PSICOLOGIA

WOLVERINE: A MUTAÇÃO DO HERÓI?
UM ESTUDO DE CASO DO ARQUÉTIPO DO HERÓI COMO MODELO
DE IDENTIFICAÇÃO ADOLESCENTE

JOSÉ ANTONIO CORREIA DE ALMEIDA NETO

BRASÍLIA
JUNHO/2005

JOSÉ ANTONIO CORREIA DE ALMEIDA NETO

**WOLVERINE: A MUTAÇÃO DO HERÓI?
UM ESTUDO DE CASO DO ARQUÉTIPO DO HERÓI COMO
MODELO DE IDENTIFICAÇÃO ADOLESCENTE**

Monografia apresentada como
requisito para conclusão do curso de
Psicologia do UniCEUB – Centro
Universitário de Brasília
Profª orientadora: Virgínia Turra

Brasília/DF, Junho de 2005

Dedicatória

*Para minha esposa Kátia e
filha Amanda, todo meu amor
e carinho, essa vitória é de
você.*

Agradecimento

Agradeço à minha orientadora que me facultou ampla liberdade criativa, sem a qual o presente trabalho seria impraticável e a todos os amigos que de uma forma ou de outra contribuíram para a realização desta monografia.

SUMÁRIO

Resumo	06
Introdução	07
Capítulo 1 – Violência e Adolescência	12
Capítulo 2 - Arquétipos e seu papel no processo de identificação.....	16
Capítulo 3 - O Inconsciente Coletivo e a Ressonância Mórfica	21
Capítulo 4 - Arquétipos do herói, órfão, guerreiro e sombra	25
Capítulo 5 - Aspectos históricos do herói Wolverine	33
Capítulo 6 - As armas do herói	39
Capítulo 7 - O Anti-herói	41
Conclusão	43
Referências Bibliográficas	46
Anexos	48

RESUMO

No presente trabalho buscou-se analisar o arquétipo do herói e seu papel na identificação do adolescente, para tanto utilizou-se o estudo de caso do herói mutante dos quadrinhos Wolverine, o qual foi analisado à luz de conceitos junguianos. Foi contextualizada a carência de referências heróicas em nosso país e a importância das mesmas na formação da psiquê adolescente. O fato da figura do herói poder ser utilizada para motivar um povo também foi citado. A questão da violência e do desamparo dos jovens foi abordada e as correlações de cada tema com o herói estudado foram apresentadas no corpo de cada capítulo. Os arquétipos, sua conceituação e importância obtiveram uma atenção especial, sendo tratada também a utilização dos mesmos nos meios de entretenimento, e de como sua inserção, bem como a de outros conteúdos simbólicos, são capazes de evocar profundos sentimentos de identificação. Em certos capítulos foram utilizados alguns exemplos mitológicos para ilustrar as teorias apresentadas. O tema arquétipos derivou, como não poderia deixar de ser, para o conceito de Inconsciente Coletivo, sendo que no capítulo que tratou deste tópico foi inserida uma das maiores contribuições desta Monografia, qual seja, ter abordado a Ressonância Mórfica de Rupert Sheldrake. A importância de tal teoria e suas implicações em áreas como psicologia, sociologia, pedagogia e outras restou evidente. O fato de poder levar o leitor a ter seu primeiro contato com esta relativamente recente Teoria foi extremamente gratificante. Na sequência foram abordados os arquétipos do herói, guerreiro, órfão e sombra, sempre buscando demonstrar suas presenças tanto no herói estudado como no psiquismo adolescente, pretensão esta facilitada pela inserção de aspectos históricos do herói Wolverine o que veio alinhar o já exposto em capítulos precedentes. Foram tratados, ainda, embora de forma mais sucinta, os aspectos simbólicos das armas utilizadas pelos heróis e o papel cultural representado pelo anti-herói.

INTRODUÇÃO

Sabe-se que vários eventos ocorridos ao longo da existência do indivíduo contribuem para a formação de sua personalidade, e que este desenvolvimento só se encerra com o término das funções vitais do organismo. Porém, dois dentre os diversos períodos se destacam, são eles a infância e a adolescência, esta última constituindo um significativo marco no desenvolvimento do ser humano, um evento biopsicossocial da maior importância e complexidade cujas diversas nuances não serão abordadas aqui. O aspecto que servirá como base para o desenvolvimento da presente monografia prender-se-á a apenas uma faceta de tão relevante período, qual seja, a identificação e sua importância na formação da identidade. Segundo Outeiral (1994) é na adolescência que se estrutura a identidade, sendo este um dos principais processos ocorridos nesta etapa da vida. Na verdade este processo termina-se na adolescência mas começa a se verificar desde a mais tenra infância. Para tanto a criança vale-se de diversas identificações, primeiro com a mãe, depois com o pai, demais familiares, e, por fim amigos, professores, políticos, heróis e ídolos.

Desta forma apreende-se, inicialmente, valores e características do círculo social mais próximo e, gradativamente, passa-se a captar referenciais de um círculo mais amplo, o que corresponde ao próprio desenvolver-se do indivíduo que começa a atuar em outros meios, como igreja e escola.

Concomitante a este processo, verifica-se o desenvolvimento cognitivo e intelectual do indivíduo, que permite uma melhor compreensão do mundo que o rodeia facultando-lhe assim novas identificações.

Essa busca por modelos de identificação segue de forma indiscriminada e os mesmos podem ser encontrados dentre líderes religiosos, políticos e até mesmo atores de televisão. Sob este aspecto a experiência brasileira se complica uma vez que políticos passam valores de corrupção e impunidade ao passo que no campo da mídia a experiência também não costuma ser positiva. Observe-se como simples exemplo, as décadas de 70 (setenta) e 80 (oitenta), nas quais um reiterado costume da sociedade brasileira consistia na reunião das famílias aos domingos para assistir aos “Trapalhões” e logo em seguida o “Fantástico”, ambos programas da Rede Globo, que detinha, à época, a maior cobertura nacional.

Focando-se a atenção exclusivamente ao primeiro destes programas pode-se questionar sobre os valores passados pelo mesmo. Sem muita reflexão é fácil recordar que as tramas giravam, quase que exclusivamente em “amigos” que, valendo-se de ardis, obtinham vantagens indevidas uns sobre os outros. Observe-se que esta atitude de levar vantagem sempre, sem qualquer comprometimento ético, pode ter sido o germe da, infelizmente, famosa “Lei de Gerson”, que é um dos grandes males de nossa sociedade, cuja presença contaminante pode ser sentida em quase todos seus setores. O racismo velado representado por um Mussum, pobre, negro, falando errado e bêbado, bem como no trato do feminino como nada mais além de um enfeite, sem valor opinativo, sendo representada tão somente como “bicho bão” retrata como um programa relativamente “inocente” pode passar valores no mínimo questionáveis. O Prof. Dr. Dalmo de Oliveira Souza e Silva (Silva 2005) em seu estudo sobre a importância do cinema como instrumento de prática educativa, ao analisar as produções cinematográficas dos “Trapalhões” constata que o linguajar expresso nestes filmes acabou por se agregar ao “cotidiano das crianças brasileiras que, cada vez mais, procuram a imitação deste humorismo grotesco (bufoneria).” Some-se a tal fato que a temática de tais filmes tinha como pano de fundo fábulas provenientes da literatura infanto-juvenil, que por sua vez já possuem acentuado conteúdo arquetípico, garantindo assim uma dupla identificação. Filmes como “Ali Babá e os quarenta ladrões” (1972), “Robin Hood, o trapalhão da floresta” (1973), “O Aladim e a lâmpada mágica” (1973), “Os trapalhões na ilha do tesouro” (1974), “Simbád, o marujo trapalhão” (1975), “O Cinderelo trapalhão” (1979), “Os três mosqueteiros trapalhões” (1980), “Os saltibancos trapalhões” (1981), “Os trapalhões e o mágico de Oroz” (1984), foram campeões de bilheteria e embora a ambientalização de tais temas represente uma tentativa de abordar a realidade nacional pecou-se, talvez até por desconhecimento, por ignorar a importância de tal veículo como formador da identidade.

Os “mocinhos”, quase sempre eram retratados como analfabetos, maltrapilhos, rebeldes sem qualquer comprometimento ético, seguindo, pois, as mesmas diretrizes do programa dominical, sendo como que um apêndice, e passando valores deturpados, os quais, como se sabe, podem vir a integrar uma identidade em formação. Como o microcosmo reflete o macro, e, uma vez que tais

valores alterados podem vir a compor o inconsciente¹ de uma nação, influenciando em maior ou menor grau, parcela significativa dos comportamentos de seus membros, vemos que o horizonte de eventos pode vir a ser bem maior que a limitada concepção comum.

De qualquer forma, por mais apaixonante que seja penetrar nesta seara, o objetivo do presente trabalho consiste em analisar outra importante fonte de identificação para o adolescente que consiste na figura do herói, mais especificamente do super-herói.

O Herói apresenta um enorme fascínio para o homem, isto porque seu conceito possui uma base de cunho arquetípico, estando, portanto, presente em cada um de nós. Desta forma, sua influência na formação da personalidade faz-se mais veemente do que no caso da mídia como anteriormente comentado.

Ocorre, entretanto, que no caso do Brasil sofremos de uma carência e de uma busca constante por heróis, o que faz com que esta importante influência seja desperdiçada como fator de formação cultural, o que é uma pena pois a própria história relata como um referencial heróico pode alavancar o desenvolvimento de um povo, ou mesmo despertar forças antes esgotadas. Veja-se, por exemplo, a questão do cerco a Estalingrado ocorrido na Segunda Grande Guerra Mundial.

A falta de suprimentos vivenciada pelo exército russo era tão desesperadora que os soldados eram dispostos em duplas, nas quais um recebia um rifle com balas para combater enquanto o outro, que só recebia uma tira de balas, o acompanhava e aguardava sua morte para só assim poder se utilizar do armamento. Foi nessas condições, aos 27 anos de idade, que o pastor Vassili Zaitsev desembarcou, apenas com as balas, em Estalingrado (Alves 2005).

Segundo o livro “Enemy at the gates” (que gerou a produção cinematográfica com o nome em português de Círculo de Fogo) Zaitsev, valendo-se de um rifle cedido pelo comissário Igor Danilov, e, aproveitando-se do som das explosões do campo de batalha para ocultar seus disparos, eliminou 5 alemães sem ser percebido, tal feito, realizado em condições adversas chamou a atenção de seus superiores que perceberam ali uma possibilidade de levantar o moral do combalido exército vermelho.

¹ Tal afirmativa encontra paralelo na recente Teoria da Ressonância Mórfica de Rupert Sheldrake que será tratada no Capítulo 3.

Utilizando-se de uma propaganda vigorosa, os feitos de Vassili ganharam notoriedade indo parar nas páginas do jornal “Pravda”².

Glamour à parte, os fatos são que no período de 10 dias o jovem pastor de cabras eliminou cerca de 40 oficiais alemães de alta patente, o que fez dele um modelo e um exemplo de dedicação para todo o povo russo.

A despeito da história de Vassili Grigorievitch Zaitsev guardar espantosa semelhança com o mito do herói, inclusive no que concerne à sua origem de órfão, criado pelo avô, caçador de lobos na Sibéria, que o ensinou a atirar já aos cinco anos de idade, pode-se constatar que a questão heróica foi habilmente manipulada com o intuito de reacender a chama de resistência de toda uma população. Segundo Müller (1987) ao vencer desafios e se superar, o herói serve de modelo, de esperança, cumprindo assim uma função social que acaba por transcender seu próprio conceito, indicando a cada um o caminho da auto-realização.

Como no Brasil não possuímos heróis nacionais que contém com um programa de propaganda mantido pelo Estado, ficamos de certa forma órfãos, ressalva feita, é claro, a Ayrton Senna, que cumpriu na íntegra a jornada do Herói, e demais esportistas que são heróis sazonais bem típicos da cultura brasileira. De resto, o jovem brasileiro vê-se obrigado a importar heróis produzidos por outras culturas. Com efeito, quer seja japonês, americano, ou de outra nacionalidade qualquer, nossa juventude aproveita-se de heróis estrangeiros para suprir essa necessidade.

É claro que o fato de ter sua origem em um contexto cultural adverso reveste-se de importância, mas se deve observar, antes de mais nada, quais as características do herói com o qual os jovens mais se identificam.

Tomando como ponto de partida apenas o seguimento heróico retratado nos quadrinhos, é possível verificar que o herói mais aclamado, e campeão de vendas dentro desta categoria é o herói mutante chamado Wolverine.

Produzido pela indústria americana de quadrinhos “Marvel Entertainment Group”, Logan, como é conhecido em sua identidade civil, apresenta características singulares: mutante, detentor de sentidos aguçados como os de um animal, fator de cura acelerada, esqueleto indestrutível com garras metálicas capazes de cortar aço,

² Jornal formador de opinião de grande circulação na antiga União Soviética, hoje Federação Russa. Seu significado em russo é “A Verdade”. Surgiu na clandestinidade, tendo como um de seus fundadores Vladimir Ilitch Ulianov, mais conhecido como Lênin. (Sakall, 2005).

e dotado de uma fúria animalesca (Anexo I), Wolverine foge completamente ao antigo conceito de super-herói tradicional.

Analisar à luz de conceitos junguianos o por que de tal herói, advindo de uma cultura diversa a nossa, ser tão admirado, e quais dentre seus elementos conceituais são capazes de produzir tal identificação correspondem aos objetivos da presente monografia.

Capítulo 1 – VIOLÊNCIA E ADOLESCÊNCIA

O termo violência provém “do latim: = violentia = ato de violentar, constrangimento físico ou moral, ao qual pode-se acrescentar a coação ou coerção psicológica” (Levisky, 2000, p.27) e para o jovem atual representa um meio de se relacionar com o mundo.

A questão da violência/adolescência, nas sábias palavras do mestre David Léo Levisky (2000), está relacionada com a tendência dos adolescentes a descarregarem seus impulsos agressivos de forma rápida, buscando satisfação imediata, o que leva ao cometimento de atitudes impensadas tão características desta fase. A utilização do processo primário em detrimento do secundário, que se caracteriza pela utilização de “critérios de avaliação, simbolização e linguagem”, faz com que Wolverine represente um herói ideal para este segmento, pois não demonstra nenhuma “ressaca moral” após suas explosões de violência.

Quando tomado por seu lado animal, Logan é puro processo primário, só retomando sua consciência (processo secundário) com algum esforço, e, não raro, com algum derramamento de sangue. Assim, além de exercer o papel de ídolo, formador da identidade, é possível vislumbrar, também, um processo de espelhamento no qual o jovem vê refletido no personagem de ficção sua própria realidade interna.

Ainda sobre a violência relacionada à adolescência deve-se atentar para outro importante componente que consiste no quadro social caótico (Levisky, 2000) que, permeando um mundo globalizado, faz com que se vivencie uma perda de limites, agravada pela desvalorização de costumes e sua substituição por novos valores muitas vezes inadequados que acabam por ocupar espaços importantes tanto no imaginário quanto no repertório de atuação do jovem em relação ao meio. Esta carência de valores e referências propiciam insegurança e instabilidade que por sua vez representam um ambiente propício para que a violência se instaure como forma de expressão eficaz.

Deve-se somar a todo este quadro a rebeldia e a auto-afirmação tão comuns nessa fase da vida, bem como o contexto social continente que demonstra um variado e amplo espectro de violências: familiar, policial, política e outras.

As manchetes cotidianas acabam agravando esta insegurança e sentimento de desamparo. Corruptos notórios enriquecendo às custas dos mais

fracos e desvalidos e até mesmo o comportamento de soberba de certos países que, valendo-se exclusivamente do argumento da força, impõe aos outros sua vontade, vilipendiando um dos princípios basilares do direito internacional que consiste na autodeterminação dos povos, mostram aos jovens que o caminho da violência é, senão o único, um dos mais adequados para se expressar e fazer ouvir, e isto pode ser visto em qualquer telejornal, toda semana ao longo dos meses do ano. Cabe aqui refletir sobre os efeitos que tais informações podem produzir no psiquismo adolescente. Nos adultos é notório o embrutecimento, mas e no adolescente? Causa espanto a carência de estudos nessa área e seria importante que pesquisas fossem efetuadas, abordando-se inclusive o impacto causado pela técnica jornalista de se alternar notícias mais “pesadas” com outras alegres e festivas.

A realidade e as demandas da vida cotidiana são bem mais complexas, será que o adolescente de hoje tem a plena consciência de que após a ocorrência de um evento trágico não existe nenhuma garantia de que as coisas irão melhorar? Que a sua inércia frente às adversidades da vida terá um preço? Que a vida real não se resume à velha fórmula televisiva tristeza/alegria alternando-se como em uma Roda de Sansara³? Tais questões que demandam mais aprofundamento, tempo e pesquisa poderão ser abordadas em futuro trabalho de mestrado.

Neste capítulo muito foi dito sobre a insegurança que permeia o período do desenvolvimento denominado adolescência. É possível que esta insegurança pudesse ser minimizada caso o jovem tivesse a certeza de que esta fase da vida teria um fim certo e delimitado no tempo. Antigamente, tal garantia era proporcionada pelos assim chamados “ritos de passagem”.

Presentes ainda hoje em muitas culturas tais ritos se caracterizam pela realização de práticas pré-determinadas (Campbell, 1949), geralmente rigorosas e severas, que objetivam afastar a mente dos procedimentos e modelos de existência inerentes ao estágio que foi ultrapassado. Na seqüência desses exercícios ocorre um interregno de isolamento geralmente longo, em que se praticam rituais com objetivo de demonstrar ao recém adulto as novas formas e sentimentos adequados à sua nova categoria, de forma que quando do regresso ao seu mundo cotidiano esteja renascido.

³ Na cultura Hindu a Roda de Sansara representa a alternância cármica a que o homem é submetido ao longo de suas múltiplas existências. No Tarot de Marsella recebe o nome de roda da fortuna (arcano X) e simboliza as mudanças próprias do destino (Chevalier & Gheerbrant, 2002).

Embora sejam considerados como costumes ultrapassados e primitivos faz-se necessário refletir sobre os benefícios que este sistema ritualístico proporciona. Além de preparar o psiquismo adolescente para o ingresso na vida adulta, eles minimizavam o sentimento de insegurança na medida em que se tinha certeza de que, cumprindo as tradições de seus antepassados o jovem galgaria o *status* de adulto.

Em contrapartida o sistema cultural vigente não fixa limite algum, ou quando o faz, na melhor das hipóteses o correlaciona ao sucesso profissional do adolescente. Atitude típica de uma sociedade inerentemente capitalista prende-se a apenas um simples aspecto material relacionado ao fim da juventude deixando de lado outros importantes delimitadores desta fase que consistem em: constituição de uma identidade sexual e estabelecimento de relações afetivas duradouras, construção de preceitos ético-morais próprios e relação de adulto, de igualdade, com a geração anterior, principalmente com os pais (Osório, 1992).

Desta forma observa-se insegurança e dependência por períodos cada vez mais longos, o que proporciona a visão cada vez mais comum de pessoas com trinta, quarenta ou mais anos de idade cuja atuação no mundo é própria de um adolescente, inclusive no que tange às descargas pulsionais.

Sem querer ser reducionista, e alertando que a causa da violência juvenil é multifatorial, não se restringindo tão somente aos aspectos anteriormente elencados, é compreensível que nesse quadro de insegurança e violência, um super-herói que literalmente eviscera seus adversários seja admirado e até mesmo idolatrado por jovens e adultos.

Uma vez que se trata de um personagem de ficção inserido em um contexto sócio-cultural no qual influencia e é influenciado deve-se ter em mente que a identificação não se limita apenas ao âmbito dos jovens que vêem retratadas no mutante suas próprias dificuldades de lidar com seus impulsos violentos, mas abarca também todo um segmento que vê na “justiça” imediata de Wolverine a solução ideal diante de uma sociedade cada vez mais selvagem, violenta e corrupta.

Seu desferir instantâneo de lâminas representaria um contraponto a um sistema judicial moroso onde a estátua vendada de Thêmis⁴ representa não

⁴ Thêmis ou apenas Têmis é considerada a deusa da justiça pelos gregos, representa as leis eternas, a justiça emanada pelas divindades. Considerada a Segunda esposa de Zeus (Brandão, 2004).

imparcialidade, mas verdadeira cegueira frente a situações que envolvam poderosos versus desfavorecidos.

Seguindo-se esta ótica Wolverine é o super-herói perfeito para os novos tempos refletindo a nível inconsciente ideais que vão além da simples chacina comumente retratada em seus quadrinhos, trata-se sim de um produto cultural que espelha o *zeitgeist* atual.

Capítulo 2 – ARQUÉTIPOS E SEU PAPEL NO PROCESSO DE IDENTIFICAÇÃO

Segundo Jung (2004, p. 118) “... no palco psíquico existem causas, figuras peculiares que podem ser rastreadas até a pré-história, verdadeiros componentes do inconsciente presentes em toda humanidade denominadas de arquétipos.”

Arquétipo seria o auto-retrato do instinto, uma forma sem conteúdo, representando uma determinada ação e percepção em potencial (Maroni, 1998). A conclusão sobre a existência de tais estruturas demandou muita atenção e estudos de mitologia comparada por parte de Jung.

Verificou-se que tanto na prática clínica como nos mitos oriundos das regiões mais díspares da Terra existiam relações de conteúdo incapazes de serem explicados pelos meios convencionais vigentes. De fato, como explicar o conceito de Divindade em todo e qualquer grupamento humano, ou por que a idéia de algo maligno também está presente em todas as culturas do planeta. Era de se esperar que com a enorme diversidade humana pelo menos algumas sociedades simplesmente desconhecessem tais conceitos o que não se verifica na prática.

Outra questão que foi estudada por Jung foi a equivalência entre os sonhos de seus diversos clientes e sua relação com conteúdos míticos de culturas distantes.

O estudo sistemático de tais semelhanças levou a criação do conceito de arquétipos como sendo (Cabral & Nick, 2000) imagens primordiais, sedimentações mnêmicas de uma longínqua experiência psíquica da espécie.

Definido o conceito restou questionar sobre as origens dessas imagens. As mesmas estariam relacionadas ao próprio desenvolvimento da espécie humana.

Certos instintos, como o de sobrevivência e sexual, são inerentes a qualquer animal. Não é necessária qualquer forma de aprendizado anterior para que o organismo busque sua satisfação. Os instintos e reflexos incondicionados cumprem a importante tarefa de tornar o organismo mais apto à sobrevivência.

Pela regra da seleção natural de Darwin, as melhores características facultariam uma adaptabilidade mais eficaz ao meio ambiente o que por sua vez aumentaria as chances de sobrevivência, possibilitando ao organismo mais chances de se reproduzir e passar aos seus descendentes o aperfeiçoamento desenvolvido.

Reflexos como o de sobressalto, deglutição, patelar, palmar possuem base filogenética e parecem estar ligados aos primórdios da espécie humana.

Enquanto tais instintos e reflexos se estruturavam de forma a tornar o “homem” que surgia mais apto a sobreviver, paralelamente, um sistema complexo de imagens conceituais também se desenvolveu.

Logo, a origem dos arquétipos se mistura com a da própria espécie, e no agrupamento deles tem-se o inconsciente coletivo: “A totalidade dessas imagens constitui o inconsciente coletivo, uma herança potencialmente presente em todos os indivíduos. Trata-se do correlato psíquico da diferenciação do cérebro humano” - Jung apud Grinberg (2003).

Produtos e elementos artísticos/culturais detentores de elementos arquetípicos são capazes de produzir um forte sentimento de identificação, George Lucas se valeu disso na sua superprodução Guerra nas Estrelas (Cousineau, 1999) sendo que o próprio diretor afirmou que o livro “O Herói de Mil Faces”, de Joseph Campbell, serviu de fonte inspiradora na elaboração da famosa epopéia espacial.

Com certeza esta série de ficção é rica em conteúdos arquetípicos e simbólicos, o herói, o sábio, a sombra e até mesmo aspectos da anima e animus estão ali presentes.

Na primeira sequência de filmes, entre 1978 e 1984, o herói Luke Skywalker é um órfão que desconhece os detalhes sobre sua origem. Criado pelos tios, sofre com a morte deles, evento que simbolicamente fixa o fim de um ciclo, sua adolescência, e o início de outro.

Viajar pelo espaço em uma nave, buscando aventuras em outros mundos equivale aos anseios de liberdade, de galgar mais espaço e independência típicos do adolescente.

A forte presença do velho sábio, na figura do mestre Obi-Wan, que aponta o caminho a ser trilhado e auxilia o herói em seus momentos difíceis também está retratada.

O conceito de uma força que a tudo permeia interligando todas as coisas (qualquer semelhança com o princípio da sincronicidade de Jung e a idéia de Anima Mundi não é mera coincidência) que pode ser acessada e manipulada também encontra campo fértil no imaginário, pois faculta a qualquer um a possibilidade de desenvolver seu próprio potencial heróico.

Numa abordagem sucinta pode-se destacar ainda várias simbologias. O bem, representado por Luke Skywalker, é virtuoso, quer ajudar uma princesa desconhecida, veste cores claras e sua motivação é nobre. O mal, por sua vez, é absoluto. Darth Vader, sempre trajando preto, extermina até mesmo seus próprios aliados. É insidioso e busca, ao contrário da destruição do herói, sua corrupção trazendo-o para junto de si no famigerado “lado negro da Força”.

A história vai se desenvolvendo ao longo dos outros filmes da série e novos elementos arquetípicos vão sendo inseridos. Darth Vader revela-se pai de Luke Skywalker dando outra dimensão ao conflito.

Com efeito, a questão de um filho enfrentando o pai, além de expressar uma questão essencial para a afirmação da personalidade que vai se firmando, retrata um mito atávico da humanidade que pode ser visto tanto na figura de Édipo, que, por desconhecimento, ataca e mata seu pai, o rei de Tebas, Laio, como também, muito antes disso, no mito de Zeus destronando seu pai Cronos, que por sua vez também havia deposto seu genitor Urano (Brandão, 2004).

O enfrentamento Pai/Filho é arquetípico e como tal está presente em diversos povos e culturas. Tome-se, por exemplo, o mito do herói africano de Mwindo, da tribo nianga, República Democrática do Congo, antigo Zaire. (Ford, 1999)

Antes mesmo de nascer, o pai de Mwindo, o rei Shemwindo, determina às suas sete esposas que as mesmas só deveriam dar à luz meninas e que caso algum menino nascesse o mesmo seria morto. Mwindo nasce já falando e andando. Seu pai não comovido com a prodigiosa criança manda seus guerreiros arremessarem suas lanças contra o rebento. O jovem príncipe escapa ileso desta e de outras tentativas de ser eliminado, e, após desafiar seu pai, acaba se refugiando no fundo de um rio. Após este exílio forçado Mwindo retorna a aldeia pronto para destronar seu pai que se vê forçado a buscar abrigo no “mundo debaixo”, o equivalente nianga para mundo espiritual, algo semelhante ao limbo ou purgatório ocidentais. Após várias aventuras perseguindo seu pai Mwindo o encontra e o perdoa pelos crimes contra ele cometidos. Após a reconciliação Mwindo se torna rei, não sem antes sofrer uma lição de humildade por parte dos deuses.

A semelhança deste mito africano com outros de origem européia é um atestado de como o inconsciente coletivo proposto por Jung está longe de ser apenas uma suposição teórica, como tantas outras da psicologia, e de como o

arquétipo do herói povoa o imaginário do homem, levando-o a retratá-lo das mais variadas formas.

Retornando à questão da trilogia dupla Guerra nas Estrelas, cabe ressaltar que a identificação proporcionada pela primeira bateria destes filmes foi tão forte que um público fiel se formou, alavancando a conquista das gerações mais novas. Tanto é assim que segundo projeções (Dreyer, 2003) cerca de 2,6 (dois vírgula seis) milhões de pessoas faltariam aos seus trabalhos no dia da estréia do famoso “episódio II – O Ataque dos Clones”, sendo que dentre essas pessoas a maioria encontrava-se na faixa dos 30/40 anos de idade, o que levanta a questão da vitaliciedade das identificações de cunho arquetípico.

Nos filmes da primeira série é possível acompanhar a degradação do herói Luke Skywalker que inicia com vestimentas claras, apresentando-se já no último episódio trajado de negro.

Fato semelhante ocorre com relação às próteses metálicas de Vader, que é retratado como sendo mais máquina do que humano. O herói também tem sua mão substituída por uma prótese metálica forçando uma analogia, da aproximação das trevas tanto a nível físico quanto psíquico.

Esta fórmula de degradação é utilizada de forma idêntica na atual seqüência que apresenta ao público a origem de Darth Vader. Também aqui a degradação segue lenta porém de forma inexorável.

Vários aspectos do filme, para não dizer todos, possuem uma carga simbólica, veja-se, por exemplo, as cores dos “sabres de luz” (Anexo II).

O mestre Qui-Gon Jinn, episódio 1 – Ameaça Fantasma, utiliza-se de um sabre de luz da cor verde. Tal cor encontra-se ligada às questões do contato interpessoal, do *insight*. A observação do outro, o exercício da empatia, intuição e compreensão do outro também encontram seus correspondentes nesta cor (Villemor, 1978).

Já o personagem Obi-Wan Ben Kenobi vale-se de um sabre azul, que reflete em seu aspecto positivo questões como capacidade de processamento interno e adaptação emocional ao meio, enquanto que no âmbito negativo tem-se a supressão da espontânea expressão dos sentimentos e afetos o que corresponde a postura do personagem frente aos ímpetos de seu aprendiz Anakin Skywalker.

Em contrapartida todos os Lordes Negros empregam sabres de luz vermelhos, cor ligada a manifestação da afetividade, excitação, irritabilidade,

agressividade e impulsividade, características bem próprias do “lado sombrio da Força”.

Desta forma, por contar com um amplo manancial de referências simbólicas e arquetípicas, é grande entre os fãs a ansiedade pela data de 19 de maio de 2005, onde se consumará a degradação do personagem Anakim Skywalker que finalmente se renderá à sedução do “lado negro”.

Da mesma forma, o personagem Wolverine possui uma bagagem simbólica que, embora divergente da anteriormente elencada, também produz uma forte identificação com seus fãs, uma vez que atua em duas frentes distintas: internamente, através de toda sua carga arquetípica própria do herói e também externamente, refletindo a violência bem típica dos dias atuais que está impregnada nas sociedades humanas e por que não dizer no próprio inconsciente coletivo da espécie.

Capítulo 3 – O INCONSCIENTE COLETIVO E A RESSONÂNCIA

MÓRFICA

Carl Gustav Jung elaborou o conceito de inconsciente coletivo definindo-o, em sua obra *Instinto e Inconsciente*, “como sendo o somatório dos instintos e seus correlatos, denominados arquétipos” (Maroni, 1998, p. 31) posteriormente esse conceito foi ampliado, e hoje, aliado ao Princípio da Sincronicidade, é responsável pela crença de que todos os seres humanos, e até mesmo toda a criação está interligada, o que vem sendo corroborado por modernas teorias oriundas da física quântica.

Para Jung o Inconsciente Coletivo possuiria uma base hereditária e o conteúdo do mesmo englobaria todo o patrimônio intelectual e perceptual da espécie. O acesso a este manancial de informações se daria de forma difusa através dos sonhos, e sua comprovação poderia ser verificada nas semelhanças encontradas nas produções míticas e folclóricas dos diversos povos e grupamentos humanos. Apesar disso muitas linhas “científicas” alegam que as teorias de Jung carecem de embasamento teórico e experimental. É importante ressaltar que os mais recentes avanços científicos apontam para a comprovação de diversos pressupostos junguianos.

É cediço que várias idéias inovadoras iniciaram seu trajeto ora no campo da ficção, ora no da clandestinidade e do descrédito, assim o foi com teoria do heliocentrismo de Copérnico, com o conceito de viagens espaciais, buracos negros, clonagem, rompimento da barreira do som e muitas outras, todas guardando em comum o fato de, posteriormente, terem sido comprovadas e encampadas pelo meio científico.

E agora, mais precisamente em 1981, um biólogo inglês, Rupert Sheldrake, trouxe à baila uma teoria que vem corroborar vários dos conceitos propostos por Jung.

Sheldrake revoluciona e choca na medida que se propõe a responder questões que a ciência convencional preferiu deixar de lado, tal como diferenciação celular, descobertas simultâneas, telepatia, sonhos premonitórios, dentre outras.

Objetivando elucidar tais temas foi proposta a teoria dos campos mórficos que seriam campos probabilísticos que guiariam a formação/organização de determinado organismo ou matéria. A teoria é ousada uma vez que define tal campo

como transmitindo informação ao invés de energia, com a característica fundamental de se difundir pelo tempo/espço sem qualquer espécie de decréscimo, desta forma, funcionaria como um guia tanto para a diferenciação celular como para a organização atômica da matéria. O fascínio de tal conceito está em sua abrangência, os instintos, as regras sociais, e até certas formas de comportamento encontrariam aí sua gênese.

Como os campos transmitem informação seria possível, em tese, uma espécie de transmissão difusa de conhecimento, o que é retratado na “teoria do centésimo macaco”, muito utilizada para exemplificar as idéias de Sheldrake (Arantes, 2003). Pela mesma, macacos em uma ilha isolada teriam desenvolvido um método novo de se alimentar com raízes, lavando-as na água do mar antes de comê-las, após um certo número de indivíduos da espécie aprenderem o método, o mesmo passaria a integrar o “patrimônio” desta espécie, de modo que símios de outras ilhas desenvolveriam, espontaneamente a mesma técnica. Embora de fundo fictício, tal estória retrata como se daria a “ressonância mórfica” e explica o porquê de muitas das descobertas simultâneas que ocorreram ao longo da história da humanidade.

Mais fascinante do que a teoria em si são os experimentos daí derivados. Pesquisadores ingleses experimentaram a validade de tal teoria da seguinte forma: selecionaram indivíduos leigos em código morse e ensinaram para um grupo uma versão modificada do mesmo e para o outro a versão clássica, em teoria os resultados deveriam beirar os 50 % uma vez que cuidou-se para que o nível de dificuldade dos dois sistemas se assemelhasse, ocorre que a proporção de aprendizado do código morse tradicional foi bem mais significativa, mesmo em se tratando de pessoas que desconheciam o famoso método de sinais. Parece ser mais fácil ensinar algo já conhecido por outras pessoas do que algo inteiramente novo.

Novos experimentos nesta área estão sendo realizados mas a aplicabilidade dos campos mórficos vai mais além, essa transmissão difusa não se restringe a informações apenas de cunho intelectual, as searas sentimental e orgânica também poderiam estar contempladas.

Talvez a explicação simplista de que tudo decorre de causas culturais tenha que ser refeita, é possível que, no futuro, pesquisadores descubram que a cultura sim é um produto da ressonância mórfica o que descortinará um novo campo de estudo para áreas como sociologia e psicologia.

Questões como o nativismo de um povo e até mesmo a depressão que cada vez acomete mais membros da população passaria a ser encarada de outra forma.

É inegável que as idéias de Sheldrake se amoldam perfeitamente aos conceitos propostos por Jung, complementando-os e, muitas vezes, clarificando certos aspectos não aprofundados pelos autores junguianos. A memória hereditária, que é um dos sinônimos com que Jung tratou do inconsciente coletivo, coaduna-se com a ressonância mórfica nas novas teorias do biólogo inglês, como se pode inferir do seguinte trecho (Sheldrake, 1995, p. 13):

De igual modo, à medida que cresce, uma andorinha voa, alimenta-se, alisa as penas, migra, reproduz-se e nidifica tal como fazem habitualmente as andorinhas. Herda o instinto da sua espécie através de influências invisíveis que actuam à distância; estas têm por efeito devolver, em certa medida, o comportamento de andorinhas passadas, presente nela. É formada pela memória colectiva da sua espécie que, por sua vez, contribui para formar.

Embora o tema ressonância mórfica por si só seja merecedor de estudos do âmbito de mestrado e doutorado, o objetivo aqui é tão somente alertar o leitor para a grande gama de possibilidades que esta teoria descortina, bem como para que cada um reflita e pesquise sobre as evidências de tal teoria que possam ser constatadas em suas próprias histórias de vida.

Retomando-se o tema proposto, os campos mórficos e a ressonância deles decorrentes explicam diversos fenômenos como ondas de violência, tendências xenofóbicas, revoluções culturais pelo mundo, etc. Deixa, no entanto, de contemplar justamente o herói objeto do presente trabalho que é um mutante.

Como explicar a mutação, uma vez que a característica primal do campo mórfico é justamente ditar as regras de estruturação na formação do indivíduo de uma determinada espécie?

Correndo o risco de acessar o campo de algum estudioso do assunto e não contribuir com nada de novo, tal explicação poderia se dar da seguinte forma:

1 - Primeiramente os campos mórficos transmitem informação e não energia, o que torna seu conteúdo mais volátil e passível de ser alterado a partir de

qualquer indivíduo que integre o respectivo campo, ao mesmo tempo influenciando e sendo influenciado por ele.

2 - Os campos atuam em diferentes esferas: fisiológica, instintual, psicológica, etc.

3 - Existiria então a possibilidade de que uma determinada espécie, experienciando dificuldades de sobrevivência em seu meio, buscasse das mais variadas formas ser bem sucedida.

4 - Este anseio de sobrevivência, alcançando determinado nível, seria agregado à matriz mórfica, provocando pequenas flutuações na mesma.

5 - Indivíduos concebidos após estas alterações poderiam trazer mutações.

6 - Caso a mutação não proporcionasse ao organismo uma maior eficiência em relação ao seu meio o mesmo seria eliminado pela seleção natural. Ao contrário, ocorrendo uma maior adaptabilidade o indivíduo teria a chance de passar aos seus descendentes essa modificação, o que levaria o respectivo campo mórfico a se modificar mais rapidamente.

7 – Essa mudança mais veloz explicaria os saltos evolucionários verificados pela arqueologia, elucidando como todo o patrimônio genético de uma espécie pode ser alterado em lapsos temporais relativamente curtos em termos de evolução.

Assim, tem-se a mutação de Wolverine possibilitada pela teoria dos Campos Mórficos de Rupert Sheldrake. Da mesma forma a violência adolescente e o desamparo que são fatores que possibilitam a identificação com Logan, encontrariam na ressonância mórfica a explicação de sua ampla difusão.

Capítulo 4 – ARQUÉTIPOS DO HERÓI, ÓRFÃO, GUERREIRO E SOMBRA

Vários arquétipos parecem estar relacionados a Wolverine, os de mais fácil constatação são: herói, órfão, guerreiro e sombra.

O arquétipo do Herói se caracteriza por uma origem humilde, em franca desvantagem em relação aos seus pares, ou que causa transtornos em sua infância e adolescência. Comumente supera suas dificuldades com auxílio de um sábio ou mago que lhe confere algum artefato ou armamento místico, ou ainda, treina-lhe ressaltando capacidades incomuns ou extraordinárias.

Alcançado este ponto, o herói parte para a conquista do reino, salvamento da princesa, enfrentamento do pai tirano ou outro feito com o qual angaria fama e prestígio. Cabe ressaltar que após esta conquista o herói geralmente acaba por cair em desgraça morrendo na miséria ou de forma trágica.

Quanto maior a proximidade do mito a este encadeamento, maior a identificação com o complexo afetivo⁵ relacionado a este arquétipo.

Vários mitos antigos e modernos seguem esta fórmula, que, como citado no capítulo 2, encontra-se arraigada no inconsciente da espécie. O próprio ciclo da adolescência parece estar ligado a este arquétipo com a desconstrução de uma forma de vida e nascimento para outra que é a existência como adulto. Com efeito, uma bem sucedida adolescência implica em atingir seu próprio fim, sendo que o seu fracasso leva ao *Puer aeternus* (o jovem eterno) que já foi sucintamente abordado também no referido capítulo 2 da presente monografia.

O vínculo com o arquétipo do herói remonta a mais tenra infância, onde a criança vê-se tolhida em seus anseios por liberdade e autonomia, vivenciando uma constante dependência de suas figuras parentais o que a leva a extravasar suas pulsões através do processo primário, e, uma vez que este processo, cuja matéria prima consiste na própria fantasia, esteja preservado, a criança encontrará respaldo e identificação nas figuras heróicas, as quais proporcionarão um grato reduto, uma

⁵ Complexos afetivos são estruturas psíquicas carregadas de afeto que aglutinam as experiências vivenciadas ao longo da existência do indivíduo com relação a uma determinada estrutura arquetípica da qual toma forças. É comum constatar a existência de dois ou mais arquétipos energizando um determinado complexo afetivo. Para Jung o inconsciente coletivo seria hereditário, da espécie (Maroni, 1998) ao passo que os complexos afetivos integrariam o inconsciente pessoal de cada um (Stein, 1998).

esperança de superação de suas dificuldades o que auxilia na formação egóica do indivíduo.

Esta identificação com o herói prossegue por toda a vida, uma vez que as atitudes representadas em sua conduta de certa forma irão remeter para aspectos deficientes da ação humana frente a seu ambiente social. Falta de assertividade, dificuldade de se esquivar a questões que envolvam acomodação, incapacidade de conquistar o próprio espaço e de superar desafios, podem ser citadas como exemplos de atitudes de cunho heróico, com as quais o homem comum se depara em sua vida cotidiana.

O fato de se projetar no herói anseios não realizados no mundo concreto encontra correspondência no efeito tão extraordinariamente consolador proporcionado por muitos contos de fada e mitos modernos.

Assim, o herói aponta o caminho, demonstrando, na forma estilizada de suas epopéias, que é possível vencer desafios e conquistar “reinos”, bastando tão somente acreditar em si mesmo e buscar lutar por seus sonhos.

Uma vez que a pessoa esteja disposta a viver de acordo com este arquétipo, ativando-o e valendo-se de suas energias é possível uma sensível mudança de postura diante da vida, e, mesmo que apenas poucos estejam dispostos a seguir suas jornadas heróicas (Müller 1.987) mesmo assim a admiração fica, e com ela a famigerada atração sentida por toda e qualquer forma de entretenimento que abarque tais temáticas.

A autora Carol S. Pearson, em sua obra *O Herói Interior* (1989), aponta para outros importantes arquétipos relacionados ao do herói, dentre os quais é possível destacar o órfão e o guerreiro que guardam estreita correspondência com o estudo de caso no qual se baseia a presente Monografia.

Órfão

Ao contrário da postura guerreira que é evidentemente manifesta por Wolverine, o arquétipo do órfão requer uma atenção mais voltada para pontos específicos de sua história de modo a tornar perceptível sua atuação.

O referido arquétipo está relacionado aos sentimentos de abandono, desamparo e impotência, os quais são vivenciados pelas crianças em maior ou menor grau conforme já foi sucintamente abordado anteriormente, no entanto outros aspectos devem ser destacados.

A motivação básica que orienta este arquétipo é a sobrevivência, o anseio de recobrar a inocência perdida e encontrar alguém que se responsabilize por ele. Seus aspectos negativos são raiva, desespero e inércia (Pearson, 1989).

Para conseguir desenvolver-se e abandonar o desespero, o órfão deve desenvolver a esperança, mudar o entendimento de que o sofrimento redime e enfrentar a própria dor do abandono. Só assim conseguirá retirar o foco de si mesmo e interagir de forma eficaz com o mundo que o rodeia, do contrário nutrirá um afastamento que, paradoxalmente, o manterá distante de sua meta, que consiste em encontrar amparo no outro. Tal dicotomia leva a muitas dificuldades de interação social o que também é uma característica do adolescente mediano.

A história do personagem Wolverine, que será abordada mais detidamente no capítulo 5, apresenta estas questões de abandono e insegurança e de como estas experiências imprimiram sua marca, modificando a postura do herói, tornando-o arredio aos contatos sociais e explicando sua truculência até mesmo com colegas de equipe e pessoas próximas.

Guerreiro

Outro importante arquétipo relacionado ao herói mutante é o do Guerreiro.

Todo herói possui esta faceta que está intimamente ligada ao enfrentamento dos desafios e dificuldades próprios da jornada heróica (Pearson, 1989).

Muitas pessoas relutam em reconhecer e fortalecer o guerreiro dentro de si uma vez que na cultura ocidental tal postura está associada a fatores predominantemente masculinos, tais como truculência, confrontação, dominação do outro e violência.

É claro que esta visão está voltada apenas para aspectos negativos do guerreiro, relegando para segundo plano suas questões mais refinadas, que consistem na afirmação da identidade e na conquista do próprio espaço tanto a nível físico quanto psíquico.

A defesa das próprias idéias e a dose certa de agressividade para lutar por elas também encontra sua sede neste arquétipo.

Vê-se de pronto que se trata de uma estrutura importante, uma ferramenta das mais adequadas para a vida e que não é possível relegá-la ao esquecimento, não sem assumir todo um leque de conseqüências negativas.

Vale ressaltar que um certo nível de conflito é inerente a todas as formas de convivência humana. A multiplicidade de opiniões, de conceitos e até a maneira toda própria de cada família criar e educar sua prole gera indivíduos únicos e sempre diferentes entre si. Como cada um administra essas diferenças e a falta de tolerância para com o outro pode ser apontada como uma das gêneses dos múltiplos conflitos humanos, e, uma vez que os mesmos não puderam ser eliminados e processados já no nascedouro é necessário lidar com eles, enfrentá-los e é neste momento que o guerreiro desempenha seu papel, seja fornecendo ânimo para as lutas triviais do dia-a-dia, seja fornecendo energia para travar batalhas mais complexas como a do próprio autoconhecimento e da individuação, e aqui reside toda a beleza deste arquétipo que pode ser identificada na persistência, de não desistir frente aos primeiros obstáculos, de cair e continuar, nem que seja se arrastando, rumo ao fim objetivado.

Enfim, engana-se quem considera tal arquétipo como mero sinônimo de belicosidade, uma postura guerreira é vital em certos momentos da existência, e ela

evolui ao longo da jornada de cada um. De intolerância inicial e conquista de territórios, que corresponde à afirmação do próprio espaço vital, passa à luta pelos outros, o que pode originar posturas de liderança e altruísmo.

A metamorfose não pára por aí, com o acúmulo da experiência obtida em diversas “guerras” vêm a sabedoria de escolher as batalhas que valem a pena serem travadas. E esta sabedoria acaba por levar o guerreiro a concluir que o conflito nem sempre é o melhor caminho, o que foi brilhantemente retratado no filme “O Herói” do diretor Yimou Zhang (2005), que conclui ser o fim último do guerreiro o abandono de sua espada.

Wolverine representa o estágio inicial da manifestação deste arquétipo. A ação violenta de quem está lutando suas primeiras batalhas na vida e o empenho pleno e desproporcional de energia vital são características adolescentes estilizadas nas histórias de Logan, o que explica porque suas aventuras são tão apreciadas pelos jovens.

Arquétipo da Sombra

A sombra, dentre todos os arquétipos é o que mais atua sobre o Ego, sendo responsável por aspectos importantes de nossa estrutura psíquica como por exemplo: vitalidade, criatividade bem como o potencial para agressividade.

Segundo Ernest Aeply (apud Cabral & Nick, 2000, p.299) “A sombra contém os aspectos não-desenvolvidos da nossa personalidade, as possibilidades, capacidades e intenções da alma. É, por assim dizer, a nossa irmã no escuro.”

Tal definição, embora sucinta, retrata bem o manancial de possibilidades que a sombra representa, é dela que podemos retirar a criatividade e todo o potencial necessário para uma mudança de postura tanto interna como externa em relação ao mundo.

Nela residem também todas as possibilidades adormecidas que não foram seguidas em nossa jornada, caminhos que poderiam ter sido trilhados se contassem com o catalisador certo no momento ideal.

Uma infância feliz, pais incentivadores, místicos, artistas, contemplativos, as possibilidades beiram ao infinito, e não se pode ser ingênuo a ponto de descartar que aspectos negativos também fazem parte de nosso “potencial sombrio”.

Wolverine sob muitos aspectos aponta para isso, para como seria uma vida em que as convenções sociais não possuíssem o poder de coibir atitudes instintuais, esta representação parece fascinar o adolescente que namora essa idéia a qual identifica como seu próprio senso de rebeldia levado a extremos.

Logan reflete a sombra manifesta, sem crivos sociais ou morais, tal fato leva a identificação e até mesmo a uma certa admiração pela convivência harmônica com o referido arquétipo. Cabe aqui mencionar que “fazer as pazes” com a sombra e incorporá-la ao próprio consciente é uma importante etapa do processo de individualização. Tal procedimento é bem retratado em um antigo mito sumério, considerado como o primeiro escrito literário da humanidade, trata-se da Epopéia de Gilgamesh, escrita a cerca de 4 ou 5 mil anos (Caticha, 2005).

Nela o herói Gilgamesh, governa o reino de Uruk alternando entre sabedoria e despotismo. Como havia sido criado pelos deuses era imbatível, sem limites, e, tendo conquistado tudo o que lhe interessava extravasava seu tédio de maneiras nada adequadas, levando sofrimento a seu povo.

Contrariadas com a situação, as mesmas divindades que o criaram enviaram uma contraparte. Enkidu era o contrário de tudo o que Gilgamesh representava. Camponês de origem humilde, criado entre feras e tão forte como o herói mesopotâmico, o confronto entre eles era inevitável. Embora Gilgamesh tenha vencido a disputa, o fato de encontrar um igual provocou uma profunda mudança em sua forma de agir.

Os dois se tornam amigos, verdadeiros irmãos, e a celebração dessa amizade levou as aventuras de Gilgamesh a novos patamares.

O reconhecimento da sombra e de todo seu potencial realmente é capaz de funcionar como um catalisador de forma a proporcionar importantes mudanças de vida.

Wolverine pode representar para muitos o irmão Enkidu que, mais ligado a seus instintos, resolve seus problemas de forma diferente criando uma nova perspectiva de atuação no mundo.

Cabe ressaltar que nem tudo relacionado à sombra pode ser encarado como positivo. Ver aspectos da sombra materializados nem sempre é agradável, quanto maior a repressão instintual mais assustadora é a sombra, o que torna o processo de reconciliação e absorção pelo consciente mais difícil e demorado. Mas este é um problema que os fãs de Wolverine parecem não vivenciar, tem-se sim uma identificação com a sombra, representada na figura do mutante, um fascínio por ela.

Longe de ocorrer aversão, a questão que suscita preocupação aqui é se esta violência sombria será transportada dos quadrinhos para a vida real ou se só continuará funcionando como uma saudável válvula de escape comum a vários tipos de entretenimento. Até aí um tipo normal de sublimar descargas pulsionais. O que se deve questionar é o efeito disso em um psiquismo não saudável.

Em abril de 1999, no estado do Colorado, EUA, dois jovens, Eric Harris, 18 anos, e o amigo Dylan Klebold de 17, invadiram a biblioteca do colégio de Columbine, em LittleTown, e começaram a disparar suas armas, resultando em 13 (treze) mortos, dentre os quais doze adolescentes e um professor (Bertolucci, 2004). É claro que a questão que envolve o “Massacre de Columbine”, como o evento ficou conhecido, é complexo e multifatorial. Várias foram as possíveis causas apontadas pela mídia, que vão desde o jogo Doom, o preferido dos assassinos, até o modo de se vestir semelhante ao adotado pelo personagem Neo de Matrix.

O foco aqui ficou centrado apenas nos possíveis modelos para a violência extremada que ocorreu, esquecendo-se o principal que é o porquê de dois jovens de classe média, precisarem se expressar dessa forma.

Modelos de violência sempre vão existir, poupar alguém de ter contado com eles é, no mínimo, utópico. Cenas violentas tanto em jogos quanto em filmes, desenhos e quadrinhos não têm o poder de *per si* levar alguém a praticar algum crime, a questão deve ser observada a partir do aspecto do psiquismo fragilizado de ambos os jovens, os quais não perfaziam os ideais estereotipados da sociedade americana. O fato de não possuírem amigos e nem de serem populares, com certeza atuou em egos já debilitados, levando-os a praticarem sua sinistra vingança.

Eventos semelhantes foram constatados também na sociedade brasileira, o que demonstra a relevância de serem efetuadas mais pesquisas por parte da psicologia na área da identificação do adolescente com ídolos/heróis que transmitem valores relacionados à violência.

Capítulo 5 – ASPECTOS HISTÓRICOS DO HERÓI WOLVERINE

Wolverine é retratado como sendo um canadense aparentando cerca de 40 anos, de estatura baixa (por volta de 1,67m) cujas aventuras são ambientalizadas em panoramas os mais antípodas. A Tundra e Taiga canadenses, Estados Unidos e Japão, são apenas alguns exemplos.

O jovem brasileiro conhece muito pouco ou quase nada da cultura canadense, mas isso não impede a identidade com o personagem, trata-se pois de questionar então quais as características representadas pelo mesmo e, posteriormente, verificar quais delas seriam capazes de suscitar identificação com os jovens.

A história de Wolverine segue o arquétipo básico do herói, origem desconhecida, desvantagens sociais em relação ao seu meio, pois possuía características animais, dificuldades estas posteriormente transformadas em vantagens.

Logan também pertence a um grupo variante e discriminado pela humanidade denominado mutantes.

Um fato relevante de sua história consiste em ter sido capturado por uma agência governamental (Projeto Arma X) e ter tido todo seu esqueleto recoberto por adamantium, substância metálica fictícia e virtualmente indestrutível.

Após escapar do cativeiro a ação desenvolvida pelo personagem revela como seus elementos conceituais vieram para romper com os paradigmas então em voga. Segundo uma visão heróica clássica, típica de heróis convencionais como super-homem e homem-aranha, seria a hora de, após uma batalha de proporções épicas, levar seus algozes à Justiça. Logan, ao contrário, valendo-se de fúria animal e afiadas garras extermina todos que vêm pela frente inclusive as sentinelas que tentam, em vão, render-se perante o mutante enfurecido.

A submissão a uma agência do governo representa a impotência que o jovem sente ante a impossibilidade de tomar as rédeas de seu próprio destino.

A violência, muitas vezes desproporcional, também pode ser vista em muitos adolescentes, em especial nas gangues, saliente-se que ele realiza o desejo de muitos, pois ao eviscerar um vilão instantaneamente, acaba por retratar também o cansaço com tanta impunidade, e a admiração por uma justiça imediata, definitiva e irrecorrível. Podemos ver aqui um clamor social?

A forma como o personagem cede aos seus instintos também pode ser interpretada como retratando um anseio pelo reconhecimento de uma existência instintual reprimida em detrimento de uma vida prática e impessoal, na qual os instintos são relegados a terceiro e quarto planos, onde algo tão comum como saborear a alimentação foi substituído pela ingestão rápida dos insossos *Fast-Foods* e até mesmo a convivência entre amigos com sua tão enriquecedora interação social foi trocada pelos contatos *on line*.

Tudo isso faz com que um herói com forte apelo instintual seja aclamado entre este público.

A discriminação vivenciada pelos mutantes também espelha o momento de adolecer no qual o jovem se sente incompreendido, em verdadeira guerra com o mundo. Não consegue expressar os sentimentos que vivencia com seus familiares e sua busca por aceitação entre seus pares nem sempre é bem sucedida, trazendo sentimentos de inferioridade e frustração, que vão desembocar, novamente, na questão da violência.

A sensação de ser diferente, incompreendido e perseguido, o que em outras épocas poderia ser expresso na idéia de ser um órfão cujos pais importantes e poderosos um dia viriam para resgatá-lo daquela situação de humilhação, hoje pode ser visto na fantasia de muitos de, quem sabe, ser um mutante. Aqui cabe um destaque especial para o conceito de mutante idealizado pela Marvel Comics - ser nascido com uma anomalia genética que lhe confere capacidades diferenciadas as quais se manifestam geralmente na adolescência. Não se pode precisar se quem engendrou tal conceito tivesse conhecimentos de psicologia ou de marketing, mas que tal gancho abriu portas para o imaginário de várias crianças e adolescentes, com certeza sim.

Com o aval da própria ciência é bem mais factível alguém nascer mutante do que tomar uma dose maciça de radiação e se transformar num superser. A vida real e acidentes nucleares como o de Chernobyl e o de Goiânia desmistificaram tais esperanças infantis demonstrando que a realidade da contaminação radioativa pode trazer de tudo exceto agradáveis benefícios. Possuir uma origem interplanetária, e ter sido criado em segredo como um humano normal ou até mesmo encontrar um poderoso artefato místico também soam muito irreais nos dias de hoje. A mutação por sua vez é coerente e até possível, manchetes sensacionalistas volta e meia nos brindam com prodígios humanos.

É bem verdade que a grande maioria das mutações humanas são vivenciadas como doenças graves, mas em uma cultura cientificista a idéia da mutação tem a coerência necessária para conquistar o imaginário de muitos e com isso facilitar ainda mais a identificação.

Dito isto, é preciso atentar para os aspectos que envolveram a criação do personagem Wolverine.

Wolverine foi criado por Lein Wein e Herb Trimpe em 1974. Surgiu como herói obscuro, coadjuvante de uma estória do Incrível Hulk (Anexo III). Como o Golias Verde havia sido localizado nas florestas canadenses, o governo daquele país envia um agente para deter a fera, nesse ínterim Hulk já havia se envolvido numa batalha com o monstro mitológico local chamado Wendigo.

Chegando ao campo de batalha, Wolverine alia-se a Hulk para deter Wendigo e uma vez solucionado este problema, ele retoma sua missão original levando uma boa surra do gigante esmeralda.

Cumprido esclarecer que as estórias mensais do Hulk demandavam uma criação constante de personagens de segundo escalão, que, normalmente, só participavam de uma aventura para em seguida ingressar no limbo editorial, e assim foi com Wolverine.

Ainda na década de 70, as vendas da revista X-Men, que abordava a questão do preconceito contra as minorias, haviam caído bastante e a editora Marvel Comics decidiu por redefinir o grupo, dando a ele um caráter mais moderno. Seguindo uma fórmula já utilizada com sucesso no seriado Jornada nas Estrelas, decidiu-se pela utilização de personagens oriundos das mais variadas partes do globo, tais como o irlandês Banshee, o russo Colossos, o japonês Sunfire, a africana (que depois descobriu-se ser americana) Tempestade, o alemão Noturno, o índio apache Pássaro Trovejante e, por último, optou-se por resgatar o canadense Wolverine. Surgia nesse momento a chance de ouro do personagem.

Logo ele se tornou uma das figuras mais expressivas do grupo. Temperamental, indisciplinado e brigão, entrou em atrito com o líder da equipe Ciclope e os desentendimentos entre os dois foram explorados nas primeiras edições do grupo.

Com o sucesso alcançado Logan foi ganhando mais espaço inclusive uma revista própria em 1.988. (Vilabol, 2005).

Era necessário agora inventar, retroativamente, um passado para o personagem.

Como a expectativa de vendagem era grande, adotou-se a regra de brindar o leitor com apenas pequenas informações, criando-se assim uma espécie de reserva de mercado para quando as vendas estivessem em crise. Assim, novos elementos conceituais foram inseridos em sua história: agente secreto da CIA, combatente da segunda guerra mundial ao lado do Capitão América e até mesmo o papel de um samurai moderno Logan chegou a encarnar.

O furor em criar tantas histórias acabou por gerar incoerências que foram sanadas da pior forma possível. Várias aventuras foram desconsideradas alegando-se que as mesmas só haviam ocorrido na mente do herói, frutos de implantes de memórias aplicados quando de sua captura pelo Projeto Arma X.

Seguiu-se uma fase de busca por fragmentos de seu passado. Embora essa insegurança e descontentamento com sua origem tenham agradado alguns fãs, o fato é que a necessidade de um passado coerente acabou originando algumas boas histórias que vieram lançar luz sobre a questão.

A série “Wolverine - Arma X”, de Barry Windsor-Smith, revela como se deu o doloroso processo de implantação do Adamantium enquanto que a mais recente minissérie “Origem” (Anexo IV) de Paul Jenkins, argumento e Andy Kubert, arte (Gusman, 2002), retrata a infância de Wolverine. Novamente aqui apenas partes do passado são reveladas, trazendo para cada esclarecimento mais três ou quatro incertezas.

Agora Logan parece ter nascido no Canadá, na Era Vitoriana, em uma família aristocrática. Fica a alusão de que Logan (agora James Howlett) é fruto de um adultério de sua mãe com o caseiro da família. A história retrata que após a trágica perda do homem que acreditava ser seu pai, James é expulso pela família e junto com uma amiga de nome Rose, passa a viver em uma vila de mineradores, ao Norte do Canadá. A série termina com Logan abandonando a civilização e passando a viver com um bando de lobos.

Esta série embora campeã de vendas nos Estados Unidos, deixa várias perguntas sem resposta, mantendo grande parte do passado de Wolverine obscura e pronta para ser contada mais tarde.

Jogadas de *marketing* à parte, o ciclo do arquétipo do herói está presente em toda a sua jornada. Wolverine é um sobrevivente, um guerreiro sobre todos os

aspectos, sempre combatendo as adversidades de sua origem e se redefinindo após cada queda, representando assim, o próprio dilema da adolescência.

Outros aspectos interessantes e causadores de identificação são seu já mencionado temperamento rebelde, muitas vezes manifestado em sua dificuldade de lidar com figuras de autoridade e também no que concerne ao seu lado afetivo.

Excetuando-se algumas breves aventuras amorosas, bem semelhantes ao atual “ficar”⁶, Logan amou duas mulheres, ambas mortas de maneira trágica. A primeira foi uma índia canadense, chamada Raposa de Prata, assassinada por seu arquiinimigo Dentes de Sabre. Deve-se ressaltar que com a invenção dos implantes de memória ficou a dúvida se este relacionamento realmente existiu. O segundo amor de Wolverine foi Mariko Yashida. O desfecho desse relacionamento foi ainda pior. Envenenada por seus inimigos e agonizando, ela pede ao seu amado que lhe poupe do sofrimento, transpassando o seu coração com as garras. Logan cumpre o desejo de Mariko, sendo este outro momento marcante em sua biografia.

Aqui temos um grande dilema sentimental, no qual todas as mulheres cujo amor é correspondido Logan perde.

Como já citado no primeiro capítulo, um dos critérios para se avaliar o fim da adolescência, consiste na criação de uma identidade sexual e a formação de vínculos afetivos estáveis. Como num espelho, o agressivo mutante também vivencia a dificuldade do jovem de ter um relacionamento maduro e permanente. Um “quê” de projeção também parece estar presente aqui, pois o personagem fez tudo certo, a culpa pelo fracasso sentimental foi do mundo, dos inimigos, da sociedade que lhe tolheu a convivência com a parceira escolhida.

O fato de transferir a culpa para fatores extrínsecos a si mesmo atinge em cheio os jovens detentores de um locus de controle externo, ficando visível o paralelo entre ficção e realidade.

Seguindo-se a linha dos eventos marcantes de sua vida, é obrigatório mencionar a aventura em que Magneto, um mutante capaz de manipular campos eletromagnéticos, retira todo o adamantium do corpo de Wolverine, sobrecarregando o seu fator de cura até o limite, quase o levando a morte. Novamente aqui podem ser vistas questões relacionadas com o arquétipo do herói, tais como sobrepujar

⁶ “Relacionamento fortuito, definido conforme o grupo adolescente, que implica em troca de carícias, sem objetivar um relacionamento estruturado ou compromisso de parceria” (Virgínia Turra, 2005, informação verbal)

dificuldades e se superar, sendo que em sua queda acaba por descobrir mais sobre si mesmo, o que é visível no final desta saga, quando, sobre o olhar assustado de seus companheiros, Wolverine, já sem o adamantium, projeta garras ósseas revelando que as mesmas já faziam parte de sua fisiologia, muito antes do processo que revestiu seus ossos com a referida substância.

A questão das garras de Wolverine serão analisadas em capítulo próprio, denominado as Armas do Herói.

Por fim, cabe analisar o vínculo que o personagem apresenta com a cultura japonesa.

O controle e senso de honra japonês são notórios e até certo ponto idealizados, em grande parte por desconhecimento, visto que toda sociedade e cultura têm seus prós e contras. De qualquer forma, a cultura ocidental adota este posicionamento de mitificar certas passagens da cultura japonesa tais como o ritual do *seppuku*, também conhecido como *harakiri*. Tais referências a elementos derivados do *bushido* podem ser vistas em diversas histórias nas quais Wolverine é retratado como um samurai moderno demonstrando que valores como honra e controle das emoções são possíveis até mesmo para alguém que muitas vezes se porta como um animal enfurecido.

O *bushido* consiste em um código de conduta moral que dá ênfase à honra e coragem cultivando ainda valores de alta relevância moral como: compaixão, polidez, cortesia, sinceridade, respeito aos ancestrais, fidelidade, bem como controle das emoções (Yamashiro, 2005) o que parece apontar para uma contradição em relação ao personagem ora em análise.

Ocorre que esta dicotomia funciona como um perfeito paradigma entre a busca de controle sobre os impulsos instintuais e simplesmente ceder a eles vivenciando suas conseqüências *a posteriori*, coisa que na vida real não é socialmente aceito, refletindo, portanto, a própria realidade juvenil.

Longe de querer abarcar todos os aspectos simbólicos do personagem, fica claro que em sua conturbada história existem elementos de ligação com os dramas vividos pelo adolescente em geral, o que torna seu estudo no mínimo interessante como fonte de compreensão do jovem de hoje.

Capítulo 6 – AS ARMAS DO HERÓI

Na obra *O Herói – Todos Nascemos para ser Heróis*, de Lutz Müller (1987), são abordados os vários aspectos simbólicos que envolvem as armas utilizadas pelos heróis.

Segundo o autor, a espada simboliza a razão, a possibilidade que a lâmina detém de dividir, separar.

A flecha representa velocidade, sutileza, atacando de forma silenciosa e inesperada e vista pelo autor com representando o próprio destino.

O escudo significaria o foco na defesa, proteção, a sabedoria de se retrair no momento apropriado.

Dito isto, o que poderia ser falado sobre as garras de Wolverine? Garras nos remetem a algo selvagem, violento. O aspecto da lâmina remete para o significado já anteriormente citado de separação e sabedoria. De novo a dicotomia, a contradição entre sabedoria e controle (processo secundário) e a rendição incondicional a um estado pulsional primitivo (processo primário).

Mas dizer apenas isto seria pouco, é preciso ir além do óbvio. Note-se que com as garras retraídas Logan passa despercebido. Nada o diferencia, exceto talvez o estranho corte de cabelo, de uma pessoa normal. Tudo que o torna mutante é interno, sentidos ampliados, fator de cura, esqueleto e garras de adamantium.

O desejo de passar despercebido até que as dificuldades sejam superadas, o comum discurso de “eu queria sumir” é bem da linha adolescente. Em contrapartida, vê-se que se o mundo agride, Logan está sempre pronto a resolver a questão com suas garras.

A violência seria assim algo interiorizado, algo que só é exposto publicamente em questões extremas, um recurso a ser utilizado. O caso se complica quando este instrumento passa a ser o único presente no repertório comportamental do adolescente.

Outra questão interessante reside no fato de que se acreditava que as garras haviam sido colocadas em Wolverine, ou seja, um mundo injusto o fez assim, a violência aqui é rejeitada, utilizada devido a uma falta de escolhas, uma imposição externa.

Com a revelação de que as garras fazem parte de seu corpo, a mensagem passou a ser outra: a agressividade sempre esteve lá e a responsabilidade por sua utilização cabe exclusivamente a ele.

Deve-se ter em mente o contexto sócio cultural em que o herói está inserido.

Talvez essa mudança tenha ocorrido por pura jogada de *marketing* para aumentar as vendas, mas é interessante vislumbrar como a mesma mudou totalmente de enfoque vindo de encontro a um momento em que a sociedade, frente a vários crimes envolvendo adolescentes, reflete sobre qual parcela de culpa lhe cabe e qual deve cair sobre os próprios infratores.

É possível até mesmo que esta mudança conceitual tenha mais a ver com a sincronicidade com os novos tempos do que com o mercado em si.

Capítulo 7 – O ANTI-HERÓI

Antes de encerrar o presente trabalho, faz-se necessário abordar a figura do anti-herói. Tal personagem, embora detentor de uma moral ambígua, cativa ao fazer o certo e costuma contar com uma parcela significativa de admiradores, uma vez que ocupa um lugar mediano na visão maniqueísta herói/vilão. O anti-herói não encontra correspondente, nem na luz, nem nas trevas, sua tonalidade aproxima-se mais do cinza e não é de se estranhar que em tempos de confusão, crise e insegurança os anti-heróis cresçam em número e importância.

Pode-se dizer que a identificação proporcionada pelo anti-herói seria mais eficaz, pois sua conduta, sob muitos aspectos, é mais humana, mais falha, o que o aproxima do homem mediano, sem o desnível encontrado na postura do herói clássico.

Seria Wolverine um anti-herói? Tomando-se como referência heróis clássicos como Thor, Super-Homem, Homem Aranha e outros, Logan poderia ser enquadrado com folga na categoria dos anti-heróis. Mas como cumpre diversas etapas da jornada do herói, onde classificá-lo?

Segundo Giroux (apud Castro et al., 2005) é na ficção que a sociedade projeta o que há de melhor em sua cultura, assim, tem-se que os anti-heróis ganham cada vez mais espaço, uma vez que seus valores, ou a falta deles, estão em sintonia com as demandas atuais. Deve-se ter em mente que todo herói encontra-se inserido em um contexto sócio-cultural no qual influencia e é influenciado. Desta forma, os elementos que compõem o personagem podem ser dissecados de modo a apresentar um relato, um panorama, da época e cultura em que foi criado.

Tome-se, por exemplo, o herói Capitão América, criado em 1941, simultaneamente ao ingresso dos Estados Unidos da América na Segunda Grande Guerra Mundial. O Capitão representava os valores americanos da época, seu uniforme retratava a bandeira americana, enquanto que a postura de não agressão e certa neutralidade podia ser vista na sua “arma”, representada pelo escudo, um instrumento primordialmente utilizado para a defesa.

Wolverine por sua vez, reflete mais a violência, a intemperança e o retorno a uma vida instintual que, sob muitos aspectos, está sendo abandonada.

O homem selvagem, instintual (Anexo V), é algo distante e admirado por muitos. Incoerentemente, tal admiração parece estar mais exacerbada nas sociedades que empreenderam ou ainda empreendem guerras de extermínio contra os nativos de seus próprios territórios. Parece que o instintual é mais belo quando visto à distância.

Não aturar ofensas, o famoso “não levar desaforo para casa” é uma postura comum em Logan e corresponde ao cotidiano nas grandes cidades onde pequenos incidentes de trânsito servem de palco para crimes em que egos inflados se digladiam com fúria ensandecida. Para um observador imparcial é fácil constatar como as questões ali envolvidas vão muito além da fechada, do arranhão na pintura ou dos impropérios utilizados, trata-se sim de extravasar humilhações cotidianas, frustrações represadas a custo e que, quando encontram um catalisador apropriado dão origem àquelas explosões sentimentais tão desproporcionais e que causam estranheza aos que as presenciam.

O anti-herói possui em sua gênese traços de mau caráter e, embora efetue boas ações, invariavelmente as pratica a contra gosto, com relutância. Desta forma seria no mínimo uma injustiça considerar Wolverine um anti-herói, trata-se ao contrário de um herói que retrata o momento sócio-cultural atual, no qual são projetadas posturas violentas e anacrônicas, não aceitas socialmente e que por isso mesmo são sublimadas pelas mais variadas formas: audiência a esportes de luta, jogando videogames em que o sangue só falta espirrar da tela, ou na leitura das aventuras de um personagem animalesco que eviscera seus inimigos.

Some-se a tudo isso que Logan segue um rígido código de honra emprestado do *bushido* japonês e tem-se uma figura consideravelmente distante do conceito de anti-herói.

CONCLUSÃO

Na presente Monografia foi tratado o arquétipo do herói e seu poder de identificação junto ao adolescente moderno. Para tanto foi eleito o herói Wolverine como objeto de estudo. Foram abordadas questões que facilitariam tal identificação, dentre elas o papel da indústria de entretenimento, a violência e seu papel culturalmente instaurado na sociedade moderna, o sentimento de desamparo e a falta de um evento delimitador capaz de assegurar um prazo final ao período da adolescência.

Questões envolvendo arquétipos e símbolos foram tratadas e buscou-se demonstrar com exemplos sua importância identificatória.

O tema “arquétipos” derivou, como não poderia deixar de ser, para o inconsciente coletivo cuja abordagem, confesso, serviu para tratar da inovadora Teoria da Ressonância Mórfica de Rupert Sheldrake, a qual, a meu ver, ainda trará gratas inovações a diversos ramos do conhecimento humano, principalmente na educação, psicologia e sociologia. Seguindo esta teoria, ainda no capítulo 3, permitiu-me esboçar os fundamentos de uma explicação para o processo de mutação, cujo tema pretendo retomar em futuro trabalho de mestrado.

O arquétipo do herói, órfão, guerreiro e sombra, dada sua importância e correlação com a história do mutante Wolverine foram tratados com mais vagar, bem como os aspectos históricos do mutante que serviram para alinhar um quadro no qual se inseriu, com mais nitidez os pontos causadores de identificação.

Aspectos simbólicos como as armas utilizadas pelos heróis e a questão do anti-herói também foram abordadas, uma vez que agregaram conhecimentos novos ao corpo do trabalho.

Feito este breve resumo e avaliando tudo o que foi escrito acredito que esta jornada, por que não dizer heróica, foi bastante proveitosa, ficou bem demonstrado que diversos elementos tanto conceituais como da biografia de Wolverine contém forte conteúdo arquetípico, retratando, de forma estilizada, diversos dramas bem próprios da adolescência.

Cabe ressaltar que, embora em diversos momentos, algumas soluções e explicações para questões pontuais tenham sido adotadas, deve-se ter em mente que tudo que envolve o ser humano e sua atuação no mundo é multifatorial e que soluções simplistas sempre levam a “becos sem saída” conceituais. Tudo o que foi

dito e abordado responde por um determinado quinhão dentro da psique do jovem e são os fatores pessoais que irão determinar qual deles terá um papel preponderante em detrimento de outros. Tanto dizer que o meio faz com que a violência seja idolatrada, como responsabilizar apenas o campo morfogenético seria privilegiar apenas uma faceta do todo prejudicando um entendimento mais amplo.

Estudos de campo como pesquisas qualitativas e quantitativas sobre o tema abordado poderão ser aprofundadas em um futuro trabalho de mestrado que abordará a proporção entre a receptividade que o público em geral demonstra por produtos com conteúdo arquetípico em comparação com outros similares só que sem este apelo, o que poderá até mesmo abrir um novo campo de atuação para a psicologia na área de consultoria de entretenimentos.

Considero ainda, como importante contribuição, o fato de poder levar o leitor a refletir que todos temos um herói e um guerreiro dentro de nós, talvez não um Wolverine descontrolado e instintual, mas um herói todo nosso, pessoal e único. A vida e as convenções sociais muitas vezes levam à negação e quase supressão destes aspectos do psiquismo mas os mesmos estão lá e podem ser resgatados.

Não se sugere aqui que todos sejam heróis revolucionários que deixarão sua marca no mundo, longe disso, a questão é ser herói da própria vida, galgar a individuação, saber se utilizar do guerreiro de forma adequada, lutar por suas convicções e seu espaço.

Wolverine representa isso para o adolescente, os primeiros passos desta jornada, e por isso mesmo fascina e ganha espaço cada vez maior nos meios de entretenimento.

Espero, sinceramente, que as histórias de Logan não funcionem como uma fonte de identificação negativa, capazes de evocar episódios como o “massacre de Columbine”, mas que cada um, em seu próprio momento, utilize-se do herói estereotipado como modelo para seguir sua própria jornada de individuação. Quantos mais indivíduos trilharem o caminho heróico, quem sabe a alteração do campo mórfico que poderá advir?

A antiga assertiva de que mudando a si mesmo muda-se o mundo nunca esteve tão acertada, pois pela Teoria de Sheldrake melhorando a si mesmo pode-se melhorar a própria humanidade. O trabalho pessoal de cada um pode, efetivamente, deixar um legado para nossos descendentes e o que cada leitor se propõe a incluir

nesse legado é a questão com a qual encerro a jornada que foi a realização desta monografia.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

- Alves**, Cristiano, (2005) disponível em <http://www.apaginavermelha.hpg.ig.com.br/Vassili%20Zaytsev.htm>
- Arantes**, José Tadeu, (2003) disponível em http://www.pfilosofia.pop.com.br/03_07_leia_tambem/leia_tambem_09.htm
- Bertolucci**, Luigi, (2004) disponível em <http://bicodocorvo.blogspot.com/2004/04/o-massacre-e-o-elefante.html>
- Brandão**, Junito de Souza, (2004) Mitologia Grega. Editora Vozes. Petrópolis, RJ.
- Cabral**, Álvaro & **Nick**, Eva, (2000) Dicionário Técnico de Psicologia. Cultrix. São Paulo, SP.
- Campbell**, Joseph, (1949) Herói de Mil Faces. Summus. São Paulo, SP.
- Castro**, Cláudia Lúcia Cézar, (2005) disponível em <http://gelvarj.sites.uol.com.br/disney.html>
- Caticha**, S. Ellis, (2005) disponível em <http://kplus.cosmo.com.br/materia.asp?co=5&rv=Literatura>
- Chevalier**, Jean & **Gheerbrant**, Alain, (2.002) Dicionário de Símbolos. Mitos, sonhos, costumes, gestos, formas, figuras, cores, números. José Olympio Editora. Rio de Janeiro, RJ.
- Cousineau**, Phil, (1999) A Jornada do Herói – Joseph Campbell, vida e obra. Editora Ágora. São Paulo, SP.
- Dreyer**, Diogo, (2003) disponível em http://www.canceriana%20semlar.logger.com.br/2003_07_01_archive.html
- Ford**, Clyde W., (1999) O Herói com Rosto Africano – Mitos da África. Summus. São Paulo, SP.
- Grinberg**, Luiz Paulo, (2003) Jung - O Homem Criativo. FTD. São Paulo, SP.
- Gusman**, Sidney, (2002) disponível em http://www.universohq.com/quadrinhos/n13042002_05.cfm

- Jung, C. G.**, (2004) A Prática da Psicoterapia. Editora Vozes. Petrópolis, RJ.
- Levisky, David Léo**, (2000) Adolescência e Violência – Consequências da Realidade Brasileira. Casa do Psicólogo Livraria e Editora Ltda. São Paulo, SP.
- Maroni, Amnéris**, (1998) Jung – individuação e coletividade. Editora Moderna. São Paulo, SP.
- Müller, Lutz**, (1987) O Herói – Todos Nascemos para ser Heróis. Cultrix. São Paulo, SP.
- Osório, Luiz Carlos**, (1992) Adolescente Hoje. ArtMed Editora. Porto Alegre, RS.
- Outeiral, José O.** (1994) Adolescer – Estudos sobre adolescência. Artes Médicas. Porto Alegre, RS.
- Pearson, Carol S.**, (1989) O Herói Interior – Seis Arquétipos que Orientam a Nossa Vida – INOCENTE, ÓRFÃO, MAGO, NÔMADE, MÁRTIR, GUERREIRO. Cultrix. São Paulo, SP.
- Sakall, Sérgio**, (2005) disponível em http://www.sergiosakall.com.br/europeu/materia_russia.html
- Sheldrake, Rupert** (1995) A ressonância mórfica & A Presença do Passado – Os hábitos da Natureza. Instituto Piaget. Lisboa, Portugal.
- Silva, Dalmo de Oliveira Souza**, (2005) disponível em <http://paulo-v.sites.uol.com.br/textos/arte2.htm>
- Stein, Murray**, (1998) Jung - O Mapa da Alma. uma introdução. Cultrix. São Paulo, SP.
- Vilabol**, (2005) disponível em <http://fabulososxmen.vilabol.uol.com.br/8publicacoes.html>
- Villemor, Fernando Amaral**, (1978) Pirâmides Coloridas de Pfister. Editora CEPA – Centro Editor de Psicologia Aplicada Ltda. São Paulo, SP.
- Yamashiro, José** (2005) disponível em <http://www.osamurai.hpg.ig.com.br/codigo.htm>



